Pixeline Skolehjælp

Matematik 2

Lær mere om tal og regning

Pixelines regneræs

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "PixelineMAT2".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"-knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixelines regneræs" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixelines regneræs" over på din harddisk.

3) Klik på "Pixelines regneræs" ikonet

4) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

Ændring af skærmstørrelse

Pixeline spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Om spillet

Tag med Pixeline og vennerne på det sjoveste regneræs hvor det gælder om at komme først over målstregen ved at regne dig igennem forskellige sjove matematikopgaver på dit niveau!

Valgmenu

Inden du starter med at spille, skal du træffe nogle valg om, hvordan du vil spille spillet:

Klik først på den spiller, du vil spille med. Du kan vælge mellem: Pixeline, Lillebror, Max og Boye.

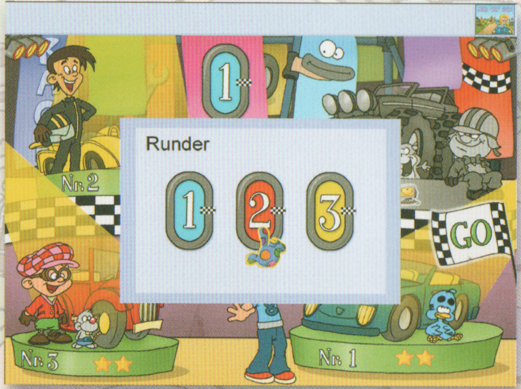
Når du har klikket på en af figurerne, kommer der en boks frem, hvor du kan vælge, hvilket niveau du ønsker at spille på.

Niveau 1 (1 stjerne): Det letteste niveau
Niveau 2 (2 stjerner): Mellemsvært niveau
Niveau 3 (3 stjerner): Det sværeste børneniveau
Niveau 4 (4 stjerner): Voksenniveau
- du kan altså vælge at spille mod en voksen!

Husk, at når du først har foretaget et valg, kan du ikke ændre det.

Når der er valgt en spiller, dukker der et "GO"skilt frem i højre side af skærmen. Når du klikker på "GO", går spillet i gang.
Hvis I er flere, skal I vælge spillere, inden I klikker på "GO".

Der vil altid være 4 spillere med i løbet, så hvis du vælger kun at spille en figur, bliver de 3 andre figurer spillet af computeren.
Du kan også vælge, hvor mange omgange der skal spilles. Det gør du ved at klikke på runde-ikonet. Der dukker nu en menu op, hvor du kan vælge at spille fra 1 til 3 runder. Hvis du ikke vælger antal runder, spiller du 1 runde.



Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på ikonet, som befinder sig i højre side af topbarren, når du befinder dig i menuen.
Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.
Husk at gemme dit spil, inden du afslutter spillet.

Markøren

Markøren er Pixelines hånd.
Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Forældre kontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljerings-niveauet for Pixeline spillet.
Du kan også indstille spilletid samt se feedback.
Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.

Hvis du spiller på PC, skal du være opmærksom på, at du muligvis ikke kan se forældrekontrollen, hvis du vælger at spille med en skærmstørrelse på 800x600 pixels.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at du klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen. Du kan først spille igen næste dag med mindre spilletiden ændres.

Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.
Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

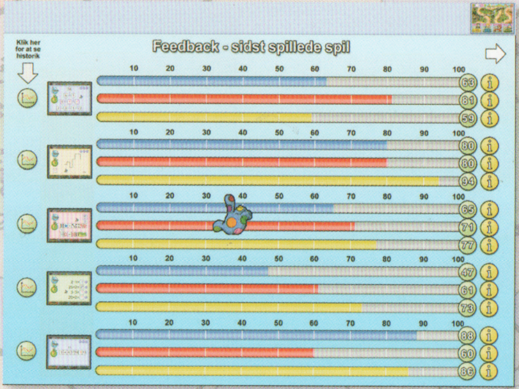
I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om.
Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre kurver, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene. (Se niveauvalg)

Kurverne viser, hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt.

For enden af kurven kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.



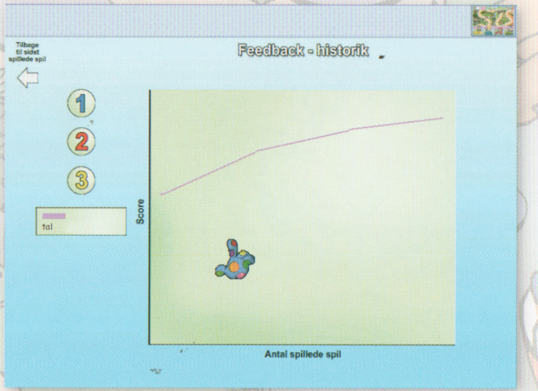
Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper.
Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.
Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.
På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.
Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer.
For at se udviklingen inden for et niveau klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.
I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold.
I dette eksempel kan man se, at den lilla kurve viser opgaver, som omhandler ord og tekst. (Se de enkelte spil)

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback. (Nulstil feedback)



Jubii... Nu skal vi spille!

Spillet spilles som et ræs, hvor spillerne på skift slår med terningen. Spiller 1 starter. Du kan altid se, hvis tur det er, ved at den aktive spillers baggrund er orange. Klik på terningen for at slå. Hver gang det er din tur, kan du bruge en af dine brikker. Placer den i aktivfeltet, inden du klikker på "GO". Nu flytter din figur sig et antal felter frem. Antallet af felter afhænger af terningen, og den brik som er placeret i aktiv-feltet. Der kommer til at ske en masse spændende ting, så det er bare med at komme der-ud-af!
Speakeren guider dig igennem ræset, som fortsætter, til alle er kommet over målstregen.
På de følgende sider kan du læse en masse om, hvad det er, du ser i menuen, på spillepladen, hvad alle felterne og brikkerne betyder, hvordan du løser opgaver og flytter med figurerne på spillepladen.

God fornøjelse.

Menuen:

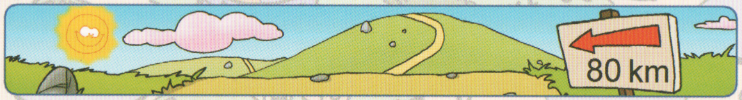
I menuen ses forskellige felter som bliver forklaret i nedenstående:

Terningen: Her klikker du for at slå med terningen.

Aktivfelt: Her kan du indsætte og bruge brikker, som du henter nede fra brikfelterne. Du bruger en brik ved at klikke på den og placere den i aktiv feltet. Du bestemmer selv, om du vil bruge en brik. Nogle brikker skal bruges på en anden måde. (se brikker)

Flyttefelt: Dette tal angiver det totale antal felter, der flyttes i spillerens tur. Summen er resultat af terningen og den brik, som er indsat på aktivfeltet.

GO-felt: Når du har kastet terningen og eventuelt placeret en brik i aktivfeltet, klikker du her, så flytter din figur sig.



Dag- og natfelt: Her kan du se, om du spiller om dagen eller om natten. Du kan også se på skiltet, hvor mange km du har til mål.

Speakeren: Når du klikker på højttaleren, afslutter du spillet.

Brikfelter: Her kan du placere og se de brikker, som du har vundet i minispillene, events, lykkehjulet og på ?-tegn-felterne.

Stjerner: I dette felt kan du se, hvor mange stjerner du har vundet. Du kan vinde stjerner på flere måder. Se stjernedysten.

Spillepladen:

Selve ræset foregår på spillepladen, som også består af en masse forskellige felter, som du kan lande på.
De forskellige felter bliver forklaret i følgende:

Minispilfelt: Disse felter er dem, som ses oftest på banen.
De har forskellige farver som brun, blå, grøn og lilla. Når du lander på sådan et felt, skal du løse en opgave. (se minispil) Hvis du løser opgaven rigtigt, vinder du en brik, som du skal placere i en af dine brikfelter. (se brikker)

Eventfelter: Lander du på et eventfelt, skal du deltage i en quiz, hvor du har mulighed for at vinde nogle helt specielle brikker, som kan hjælpe dig i resten af spillet. (se events)

?-felter: Når du lander på et spørgsmålsfelt, modtager du et lykkekort, som kan være enten godt eller dårligt for dig.

Stjernefelt: Jubii... Hvis du lander her, vinder du en stjerne! Den spiller, som har flest stjerner, når spillet slutter, vinder Stjernedysten. (Se stjernedysten)

Farefelter: Du kan ramme ind i farefelter flere steder på banen. Det kan være vejarbejde, rundkørsel osv. Når du lander på et farefelt, skal du vente en omgang eller gå et felt tilbage.

Brikker:

Du kan vinde mange forskellige brikker, som skal bruges på forskellige måder. De fleste brikker skal du placere i dit brikfelt og bruge dem, når du synes. Du kan bruge en brik pr. omgang. Nogle brikker bliver automatisk brugt med det samme. Hvis du får flere end fire brikker, er der ikke plads til dem, og du må slette den ene ved at placere den nye brik oven på en af de gamle.

Brikkerne er forklaret herunder:

Vent en omgang: Hvis denne brik er i dit aktiv felt, kan du ikke slå med terningen. Derfor er du nødt til at klikke på "GO", og det bliver næste spillers tur. Med mindre du har en svenskknøgle.

Tornado: Giv den til en modspiller (i feltet med billedet af spilleren nederst), så skal denne spiller sidde en omgang over. (Se "Vent en omgang")

Tegnestiften: Giv den til en modspiller, så skal spilleren sidde en omgang over. (Se "Vent en omgang")

Svensknøglen: Hvis du har en svensk-nøgle brik, som du placerer oven i "vent en omgang"-brikken, kan du reparere bilen og genvinde terningkastet.

Skarabæus: Giv den til en modspiller (i feltet med billedet af spilleren nederst), så skal denne spiller sidde en omgang over. (Se "Vent en omgang")

Lykkehjulsbrikken: Brug lykkehjulsbrikken for at få mulighed for at dreje på lykkehjulet.

Mønter: Når du har samlet 3 mønter, bliver de vekslet til en stjerne. Du kan ikke placere møntbrikken i aktivfeltet.

Drikkeflaske: Denne brik gør, at du kan bytte dine stjerner ud med en af dine medspilleres stjerner. Denne brik skal bruges med det samme og bruges ved, at du klikker på den spiller, du ønsker at bytte med.

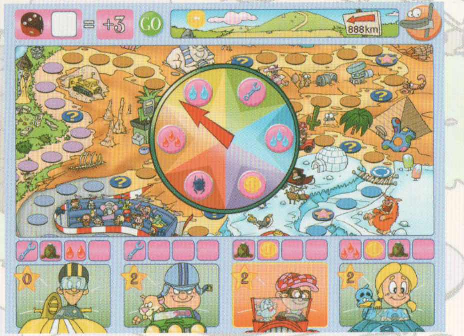
Benzindunke: Giver det antal ekstra felter, som står på dunken. Brikken bliver brugt med det samme.

Dråber: Alt efter om dråberne er røde eller blå, får du ekstra flyttefelter for de blå dråber, og du får lov til at trække felter fra med de røde, så du har en større chance for at ramme de gode felter på pladen.

Ekstra slag: Hvis du vinder en terning, får du et ekstra terningkast, som skal kastes med det samme.

Lykkehjulet:

Når lykkehjulet dukker op på skærmen, er det altid spændende, hvad du vinder. Du kan både være heldig og uheldig! Den ting du vinder, får du i hånden, og den skal nu placeres i et af dine frie brikfelter. Hvis alle dine brikfelter er fyldt op, skal du placere den nye brik på en af de eksisterende brikker, som så erstatter den brik der var der i forvejen.



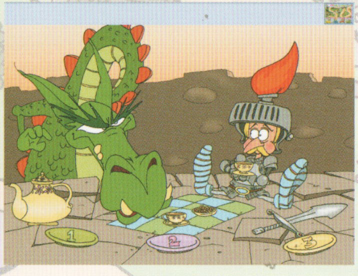
Stjernedysten:

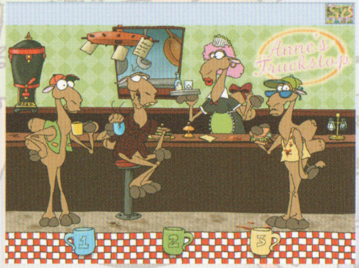
Ud over at komme først i mål går spillet også ud på at samle flest mulig stjerner ind under løbet. Du kan vinde stjerner på følgende måder:

- Når du lander oven på en anden spiller
- Ved at vinde den på et lykkehjulsdrej
- Ved at lande på et stjernefelt
- På et ?-tegn kort
- Når du har mønter i 3 ud af 4 af dine brikfelter, bliver de vekslet til en stjerne.

Events:

Når du rammer på et eventfelt, skal du besøge den figur, som repræsenterer stedet. Her skal du svare på forskellige quizspørgsmål, som stilles på dit niveau. Der er altid 3 svarmuligheder. Før musen henover tallene for at høre svarmulighederne. Klik herefter på det tal du mener, er det rigtige.
Hvis du svarer rigtigt, må du dreje på lykkehjulet.





Minispil:

Når du lander på et af minispilsfelterne, skal du løse forskellige matematikopgaver, som stilles på det niveau, som du valgte fra starten af spillet. Opgaverne skal løses på tid. Du kan se på stopuret, hvor lang tid der er tilbage. Hvis det er en opgave hvor der skal tastes et svar ind, skal du først markere kassen med musen og derefter taste tallet ind på tastaturet. Når du klikker på højttaleren, får du mere at vide om hvad du skal.
Du kan også læse mere om de enkelte minispil under info i spillets forældrekontrol.
Hvis du løser opgaven korrekt, får du lov til at dreje på lykkehjulet.

Hotline:

Kontakt hotline på : hotline@kreamedie.dk

Internet:

Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.

Besøg også Pixelines fætter Batta Batta – på:
www.battabatta.dk

www.PIXELINE.dk

HOTEL